

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REALIA TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI KELAS IV
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2
BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**Oleh:
Jariatun
NPM:1311100054**

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah




**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1438 H/2017M**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REALIA TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI KELAS IV
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2
BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:
Jariatun
NPM:1311100054

Pembimbing I : Dr. Nasir, Spd., M.Pd
Pembimbing II : Ida Fiteriani, M.Pd

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI RADEN INTAN
LAMPUNG
1438 H/2017M**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 BANDAR LAMPUNG

**Oleh
Jariatun**

Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik di MIN 2 Bandar Lampung, media yang digunakan guru matematika masih menggunakan media buku dan papan tulis, media papan tulis tidak memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan pengetahuannya. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru, siswa lebih banyak mendengarkan, menulis dan mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru sehingga pembelajaran kurang menarik dan hanya dibayangkan saja sehingga hasil belajar matematika siswa kelas IV MIN 2 Bandar Lampung tergolong rendah. Untuk itu digunakan media realia dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar matematika di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung tahun 2017/2018.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian *quasi experiment* (eksperimen semu), dengan desain *Nonequivalent control group*. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan *Random Sampling*, dalam penelitian ini dipilih dengan cara mengundi dan kelas IV A terpilih sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan adalah soal *pretest-posttest* yang berupa soal pilihan ganda berjumlah 20 soal. Setelah data dikumpulkan kemudian pengolahannya dilakukan dengan analisis statistik dengan menggunakan uji-t dengan bantuan IBM SPSS *Statistics* v.20.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar peserta didik kelas IV A yang diajarkan menggunakan media realia adalah 71,62 sedangkan nilai rata-rata pada kelas IV B yang diajarkan menggunakan media gambar adalah 66,43. Dengan nilai $t_{\text{tabel}} < t_{\text{hitung}}$ ($1,996 > 14,062$), dengan taraf signifikan kurang dari 5% atau 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media realia terhadap hasil belajar matematika di kelas IV MIN 2 Bandar Lampung.

Kata Kunci: Media Realia, Hasil Belajar, Matematika



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame, Bandar Lampung 35131 Telp. (0721) 703260

PERSETUJUAN

JUDUL SKRIPSI

**: PENGARUH MEDIA REALIA TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA DI KELAS IV MIN 2
BANDAR LAMPUNG**

Nama : Jariatun
NPM : 1311100054
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah

MENYETUJUI

Untuk Dimunagasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munagasyah Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Dr. Nasir, S.Pd, M.Pd
Nip. 196904052009011003

Pembimbing II

Ida Fiteriani, M.Pd
Nip. 198206242011012004

Ketua Jurusan,

Syofnidah Ifrianti, M.Pd
NIP. 19691003 199702 2 002



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung, Telp. (0721)703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul **“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA DI KELAS IV MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 BANDAR LAMPUNG”** Disusun Oleh: **Jariatun NPM 1311100054**, Jurusan: **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)** telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal: **Selasa, 31 Oktober 2017** pukul **08.00-10.00 WIB**.

TIM MUNAQASYAH

Ketua Sidang : Dr. Hi. Chairul Anwar, M.Pd

Sekretaris : Hasan Sastra Negara, M.Pd

Pembahas Utama : Dr. Nilawati Tajuddin, M.Si

Penguji Pendamping I : Dr. Nasir, M.Pd

Penguji Pendamping II : Ida Fiteriani, M.Pd

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Dr. Hi. Chairul Anwar, M.Pd
NIP. 19560810 198703 1 001

MOTTO

وَعَسَىٰ أَنْ تَكْرَهُوا شَيْئًا وَهُوَ خَيْرٌ لَّكُمْ وَعَسَىٰ أَنْ تُحِبُّوا شَيْئًا وَهُوَ شَرٌّ لَّكُمْ وَاللَّهُ

يَعْلَمُ وَأَنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ ﴿٢١٦﴾

Artinya: *Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagi kamu. Dan boleh jadi kamu mencintai sesuatu, padahal ia amat buruk bagi kamu. Allah Maha mengetahui sedangkan kamu tidak mengetahui*” (Al-Baqarah: 2:216)¹

Mustahil adalah bagi mereka yang tidak pernah mencoba – Jim Goodwin



¹ Departemen RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: Diponegoro, 2005), h. 34

PERSEMBAHAN

Dengan segala puja dan puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dan atas dukungan dan do'a dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat dirampungkan dengan baik dan tepat pada waktunya. Maka dengan ketulusan hati dan penuh kasih sayang kupersembahkan skripsi ini kepada:

1. Untuk Ayahanda, Nuryono dan Ibunda, Sunariah, yang selalu memberikan kasih sayang, pengorbanan, semangat dikala penulis putus asa. Menjadi tempat bercerita dan terimakasih telah memberikan dukungan yang luar biasa kepada penulis tidak hanya dari segi materi namun juga semangat dan doa.
2. Untuk Adiku Cakra Ahmada, yang jail, yang selalu memberiku dukungan, memberi semangat, terimakasih maafkan jika kakakmu belum bisa menjadi contoh yang baik, semoga engkau selalu jadi yang terbaik.
3. Untuk Pakdeku Hidayatullah, Bulek Rosmalasari, sudah menjadi orang tua ke dua terimakasih doa, dukunganya dan kasih sayang kalian. Aurelia Damayanti, Resa Verina, terimakasih adik-adiku pengalamannya, dukungan, dan semangatnya.
4. Untuk almamater tercintaku UIN Raden Intan Lampung yang telah menjadi tempat penulis menuntut ilmu sehingga menjadi seorang yang mampu berpikir untuk lebih maju.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Jariatun lahir dari pasangan Bapak Nuryono dan Ibu Sunariah pada tanggal 07 Maret 1996 di Jawa Tengah. Penulis adalah anak ke-1 (pertama) dari 2 (dua) bersaudara memiliki adik bernama Cakra Ahmada.

Penulis menempuh pendidikan untuk pertama kalinya pada tahun 2001, di SDN 6 Buway Yerupa lulus tahun 2007, pada tahun yang sama yaitu 2007 penulis melanjutkan pendidikan di SMPN 2 Liwa hingga lulus pada tahun 2010, kemudian pada tahun 2010 pula penulis melanjutkan pendidikan di SMKN 1 Liwa lulus tahun 2013, kemudian pada tahun 2013 melanjutkan pendidikan di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).

Penulis pernah terlibat aktif dalam organisasi internal kampus, yaitu HIKMAH UIN Raden Intan Lampung

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat teriring salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad saw, yang selalu kita nantikan syafaatnya di akhirat kelak.

Skripsi yang penulis angkat berjudul ” Pengaruh Media Realia terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV di MIN 2 Bandar Lampung”, merupakan tugas akhir studi untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Ilmu PGMI.

Tersusunnya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan semua pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. H Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Syofnidah Ifrianti, M.Pd dan Ibu Nurul Hidayah, M. Pd selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Dr. Nasir, S.Pd, M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Ida Fiteriani, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberi arahan dan saran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

4. Seluruh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, yang telah memberikan ilmu, sehingga penulis dapat menyusun suatu karya ilmiah.
5. Bapak H. Agustami, S.Pd.I selaku Kepala MIN 2 Bandar Lampung yang telah memberikan izinnya dalam membantu kelancaran penelitian skripsi ini
6. Untuk Sahabatku Windarwati, Hana Syafitri, Isnaini Nurjanah, Nurbaiti, Yulia Ningsih, Lestari, Riska Dewi Handayani kalian teman yang terbaik, memberi semangat, dukungan untuk menyelesaikan tugas akhir
7. Untuk rekan-rekanku, jurusan PGMI periode 2013 terkhusus kelas A, yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu yang selama ini telah berjuang dalam suka dan duka
8. Semua pihak yang telah memberikan dorongan kepada penulis selama penulisan skripsi ini.

Semoga bantuan dari semua pihak tersebut menjadi amal dan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Akhirnya, semoga skripsi ini bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca sekalian

Bandar Lampung, September 2017
Penulis,

Jariatun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	
1. Media Pembelajaran	11
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran	13
3. Media Pembelajaran Realia	
a. Pengertian Media Realia	15
b. Contoh Media Realia	17
c. Tahap-tahap Penggunaan Media Realia	20
d. Kelebihan dan Kelemahan Media Realia	22
4. Hasil Belajar	
a. Pengertian Hasil Belajar	24
b. Jenis-jenis Hasil Belajar	25
5. Pembelajaran Matematika	
a. Pengertian Matematika	29
b. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	31
c. Karakteristik Siswa di Sekolah Dasar	32
B. Hasil Penelitian yang Relevan	33
C. Kerangka Pikir	35
D. Hipotesis Penelitian	38

BAB III	METODE PENELITIAN	
A.	Metode Penelitian.....	39
B.	Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel	40
C.	Populasi dan Sampel	41
D.	Teknik Pengumpulan Data.....	42
E.	Instrument Penelitian	44
F.	Uji Coba Instrumen	
1.	Uji validitas	47
a.	Uji tingkat kesukaran soal.....	47
b.	Uji daya beda.....	48
c.	Berfungsinya distraktor.....	48
2.	Uji reliabilitas.....	49
G.	Analisis Data	
1.	Uji Persyaratan Analisis	
a.	Uji normalitas	49
b.	Uji homogenitas	50
b.	Uji hipotesis t-test	50
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A.	Hasil Uji Coba Instrumen	
1.	Uji Validitas Instrumen Butir Soal.....	52
a.	Uji Taraf Kesukaran.....	52
b.	Uji Daya Beda.....	53
c.	Uji Berfungsinya Distraktor	53
2.	Uji Reliabilitas Instrumen.....	55
B.	Analisis Data	
1.	Hasil Uji Perhitungan Persyaratan Analisis	56
a.	Uji Normalitas	56
b.	Uji Homogenitas	57
2.	Uji Hipotesis Uji-t <i>Paired Test</i>	58
C.	Pembahasan Hasil Penelitian	58
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	
A.	Kesimpulan	62
B.	Saran	62
	DAFTAR PUSTAKA	63
	LAMPIRAN	65

DAFTAR LAMPIRAN

1. Perangkat Pembelajaran

- a. Profil Sekolah**
- b. Silabus**
- c. Rencana pelaksanaan Pembelajaran**

2. Uji Keabsahan Instrumen Penelitian



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat diperlukan oleh setiap manusia, karena melalui pendidikan ini seseorang akan belajar mengembangkan potensi dirinya. Ahmad D. Marimba menjelaskan pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani peserta didik menuju terbentuknya kepribadian yang utama.¹

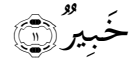
Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 (ayat 1) dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.²

Dalam perspektif agama Islam mewajibkan kepada umatnya untuk selalu belajar agar memperoleh ilmu pengetahuan dalam rangka untuk meningkatkan derajat kehidupan mereka, firman Allah SWT dalam al-Quran, diantaranya terdapat dalam surat al- Mujadilah (58) ayat 11, yang isinya:

¹ Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 3

² Dirjen Pendidikan Islam, *Kumpulan Undang-Undang dan Peraturan Pemerintahan RI tentang Pendidikan*, 2007, h.5.

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ



Artinya : Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat, dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan (QS. Al Mujadallah : 11)³

Ilmu yang dimaksud adalah ilmu yang bermanfaat bagi dirinya dan tidak merugikan orang lain. Dengan ilmu pengetahuan dapat meningkatkan kemuliaan dan derajat manusia dibandingkan orang yang tidak berilmu pengetahuan. Hal ini berarti betapa pentingnya menuntut ilmu pengetahuan yang dilaksanakan mulai dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi.

Pada jenjang sekolah dasar terdapat berbagai mata pelajaran yang di ajarkan, salah satunya adalah pembelajaran matematika, dimana dalam pembelajaran matematika siswa dapat memahami tentang cara berpikir kritis dan terampil dalam berhitung serta memiliki kemampuan untuk mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Konsep-konsep pada kurikulum matematika SD dapat dibagi menjadi tiga komponen besar, yaitu penanaman konsep dasar, pemahaman konsep, dan pembinaan keterampilan.⁴

Pada hakekatnya matematika itu adalah sebuah simbol, yang bersifat deduktif (dari umum ke khusus) dan merupakan ilmu yang logis dan sistematis.⁵

³ Departemen RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Bandung: Diponegoro, 2005), h. 434

⁴ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), h. 2

⁵ Sonia, <https://kuliahsania.blogspot.co.id/2017/02/blog-sonia-karakteristik-dan-kesiapan.html>

Menurut Brunner pembelajaran matematika adalah belajar tentang konsep dan struktur matematika yang terdapat dalam materi yang dipelajari serta mencari hubungan antara konsep dan struktur matematika di dalamnya.⁶

Di dalam kamus Besar Bahasa Indonesia dituliskan Matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan.

Dalam proses pelaksanaan pembelajarannya, matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir siswa dan untuk meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang lebih baik terhadap materi matematika.⁷

Dengan kata lain pembelajaran matematika merupakan sebuah ilmu pasti yang berkenaan dengan penalaran, oleh karena itu dalam rangka proses pelaksanaan pembelajaran matematika yang efektif, maka perlu diciptakan situasi-situasi dimana siswa dapat aktif, kreatif dan responsif secara fisik maupun mental. Dalam hal ini salah satunya guru memfasilitasi siswa menemukan dan memecahkan masalah dengan menggunakan alat bantu atau media pembelajaran matematika yang cocok.

Media pembelajaran adalah sarana prasarana dalam mengajar dan merupakan alat bantu untuk memudahkan pendidik dalam mengaplikasikan isi

⁶Heruman, *Op. Cit.* h. 4

⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2013), h. 186

kurikulum agar lebih mudah dimengerti oleh peserta didik. Menurut Rossi dan Breidle, media adalah seluruh alat atau bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya.⁸

Dalam konteks ini media pembelajaran matematika yang digunakan diharapkan dapat berguna secara nyata, disebut dengan media realia. Asyar menjelaskan bahwa media realia adalah benda yang dapat dilihat, didengar atau dialami oleh peserta didik sehingga memberikan pengalaman langsung kepada mereka.⁹

Berdasarkan observasi pra penelitian pada kelas IV di MIN 2 Bandar Lampung ditemukan masalah yaitu banyak siswa yang menganggap matematika adalah pelajaran yang sulit, kurangnya penggunaan media pembelajaran dan alat peraga pada proses pembelajaran mata pelajaran matematika menyebabkan rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa, sehingga lebih banyak didominasi dengan menggunakan media buku dan papan tulis membuat siswa menjadi jenuh dan tidak aktif. Dalam belajar matematika sangat membutuhkan adanya penggunaan media pembelajaran dan alat peraga yang kongkrit atau nyata, namun dalam hal ini belum maksimal.

Rendahnya hasil belajar siswa, sehingga keberhasilan siswa dalam belajar sangat minim hal tersebut sebagai akibat dari proses pembelajaran yang masih berpusat pada

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2002), .h.3

⁹ Novita Lestari “*Pengaruh Penggunaan Media Realia terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar Negeri Setia Darma 03 Tambun Selatan*” (Jurnal 2014)

guru, siswa lebih banyak mendengarkan, menulis dan mengerjakan soal latihan yang diberikan oleh guru sehingga pembelajaran kurang menarik dan hanya dibayangkan saja. Dalam pembelajaran matematika sangat dibutuhkan wawasan pengetahuan yang beragam, sehingga diharapkan penjelasan guru tidak berfokus pada buku paket.¹⁰

Menurut Susanto hasil belajar adalah perubahan perilaku yang berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan dan sikap yang diperoleh peserta didik selama berlangsungnya proses belajar mengajar atau yang lazim disebut dengan pembelajaran. Bloom menerangkan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor.¹¹

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Tatik selaku guru mata pelajaran matematika mengatakan bahwa media pembelajaran realia belum pernah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Hal tersebut terjadi karena terbatasnya waktu kegiatan belajar mengajar sehingga tidak memungkinkan untuk menggunakan media pembelajaran.¹²

Berikut analisis dokumen terhadap data nilai siswa, tabel di bawah ini.

¹⁰ Hasil observasi di kelas IV MIN 2 Bandar Lampung pada tanggal 10 Februari 2017

¹¹ Winahyu Arif Wicaksono, *Model Berpikir Induktif: Analisis Proses Kognitif dalam Model Berpikir Induktif*, (Jurnal Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Inovasi Pembelajaran Berbasis Karakter dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN), h.195

¹² Hasil wawancara dengan ibu Tatik Asmara Juwita, MIN 2 Bandar Lampung, 10 Februari 2017, jam 12.10 wib

Tabel 1
Data Hasil Belajar Matematika Kelas IV
MIN 2 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017

Kelas	KKM	Jumlah siswa (orang)	Jumlah Siswa tuntas	Jumlah siswa belum tuntas (orang)	Tuntas (%)	Belum Tuntas (%)
IVA	65	34	13	21	38,23	61,77
IVB	65	35	12	23	34,29	65,71

Sumber: Dokumentasi guru kelas IV MIN 2 Bandar Lampung

Berdasarkan tabel di atas diketahui hasil belajar matematika kelas IV A saat ulangan harian tergolong rendah yaitu hanya 38,32% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) sedangkan 61,77% belum memenuhi KKM. Artinya 61,77 % dari 34 siswa belum memenuhi KKM.

Hal tersebut juga merupakan alasan peneliti memilih kelas IV sebagai sumber penelitian ini karena ditemukan permasalahan yaitu hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika masih rendah dan dari segi aktivitas siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut memerlukan suatu solusi agar kegiatan pembelajaran menjadi hidup.¹³

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran penting karena peserta didik dalam menerima pengalaman belajar atau mendalami materi- materi pelajarannya masih banyak memerlukan benda-benda, kejadian-kejadian yang sifatnya konkret, mudah diamati, langsung diamati, sehingga pengalaman- pengalaman tersebut akan lebih mudah dipahami.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Sedangkan Garlach dan Ely mengatakan bahwa media adalah

¹³ Hasil dokumentasi kelas IV MIN 2 Bandar Lampung pada tanggal 10 Februari 2017

manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.¹⁴

Menurut Wijaya dan Rusyan media berperan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat seorang psikolog, Hamzah bahwa “seseorang akan memperoleh pengertian yang lebih baik dari sesuatu yang dilihat dari pada sesuatu yang didengar atau dibaca”.

Terdapat beberapa media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran seperti : media audio, media visual, media audio visual, dan media serbaneka yang di dalamnya tetdapat media realia. Salah satu alternative yang dapat di gunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran matematika adalah dengan menggunakan media realia¹⁵.

Menurut Asyar media realia adalah media yang bersifat langsung dalam bentuk objek nyata dan melibatkan lingkungan sekitar, pengalaman nyata yang pernah dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan menurut Uno, media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan ajar.

Penerapan media pembelajaran dengan menggunakan alat peraga khususnya mata pelajaran matematika didasari kenyataan bahwa pada mata pelajaran matematika terdapat banyak pokok bahasan yang memerlukan alat bantu untuk menjabarkannya, diantaranya pada materi pecahan dengan pokok

¹⁴ Azhar Asyad, *Op. Cit*, h. 3

¹⁵ *Ibid*, h. 33

bahasan “pecahan senilai dan melakukan operasi hitung pecahan”. Oleh sebab itu, pembelajaran dengan menggunakan alat peraga dalam pokok bahasan tersebut dianggap sangat tepat untuk membantu mempermudah siswa memahami materi.

Berdasarkan paparan di atas, perlu dilakukan penelitian terkait dengan upaya untuk meningkatkan hasil belajar matematika, khususnya pada jenjang SD. Masalah-masalah yang akan diteliti dirumuskan terkait dengan pengaruh media pembelajaran matematika terhadap hasil belajar siswa, perbedaan hasil belajar matematika yang diberikan lewat media realia dengan yang diberikan lewat media buku dan papan tulis.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang ditemukan oleh penulis adalah:

1. Kurang bervariasinya penggunaan media pembelajaran dan alat peraga pada proses pembelajaran mata pelajaran matematika
2. Rendahnya hasil belajar siswa sehingga keberhasilan siswa dalam belajar matematika sangat minim.
3. Guru belum menerapkan media realia pada pembelajaran matematika di kelas.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan kemampuan peneliti dengan ruang lingkup permasalahan yang ada pada penelitian ini, maka penulis membatasi masalah pada permasalahan masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran

matematika dikarenakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat ini kurang konkrit (real) menggambarkan pokok bahasan/materi yang disampaikan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian yakni,

1. Adakah pengaruh X (media realia) terhadap Y (hasil belajar) ?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar matematika di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung ?

E. Tujuan Penelitian

Agar penelitian memiliki arah dan hasil yang jelas, maka harus ditetapkan terlebih dahulu tujuan yang hendak dicapai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar matematika di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di MIN 2 Bandar Lampung memiliki beberapa manfaat, yaitu :

a. Bagi Siswa

Penelitian diharapkan mampu membantu siswa lebih tertarik untuk belajar karena pembelajaran matematika menggunakan media realia.

b. Bagi Guru

1. diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta

memotivasi guru dalam melakukan pembelajaran yang sejenis untuk materi pelajaran lainnya.

2. Memperluas wawasan dan pengetahuan guru mengenai penggunaan media realia pada peserta didik kelas IV di MIN 2 Bandar Lampung

c. Bagi sekolah

Mendukung penggunaan media sebagai bahan masukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan sebagai pencapaian visi sekolah.

d. Bagi Peneliti

1. Untuk mengetahui media pembelajaran yang efektif dalam mata pelajaran matematika.
2. Untuk mengetahui hasil yang maksimal dalam menggunakan media pembelajaran realia terhadap hasil belajar siswa.
3. Menambah pengetahuan tentang penelitian kuantitatif

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medium* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab *wasail*, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Sedangkan Garlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Association of Education and Communication Technology memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sedangkan Briggs menyatakan bahwa media adalah alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar.¹

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran guna memberikan pengalaman dan kebermanaknaan belajar siswa, hal ini akan memberikan kemudahan kepada guru untuk mendorong siswa

¹ Azhar Asyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Gofindo Persada, 2011), h. 3

mencapai tujuan belajarnya. Media pembelajaran yang ada di sekolah dasar sangat beraneka ragam dan dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih media pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.

Allah berfirman dalam Surat Al-Alaq ayat 3-5:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ﴿١﴾ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ﴿٢﴾ أَلَمْ يَكُنْ أَكْرَمَ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya:

Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari 'Alaq, Bacalah, dan Tuhanmulah yang paling Pemurah, Yang mengajar manusia dengan pena, Dia mengajarkan kepada manusia apa yang belum diketahuinya,

Ayat tersebut mengandung makna bahwa pada dasarnya media pengajaran berfungsi untuk menyampaikan informasi dan mempermudah dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar guru dapat membuat rancangan sedemikian rupa, yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa. Jika siswa tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, maka tujuan dari pembelajaran tersebut akan lebih mudah dicapai.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Bretz dan Briggs mengemukakan bahwa klasifikasi media digolongkan menjadi 4 kelompok yaitu media audio, media visual, media audio visual, dan media serbaneka.

a. Media Audio

Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indra pendengaran. Contohnya media yang dapat dikelompokkan dalam media audio diantaranya : radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa, dll.

b. Media Visual

Media visual yaitu media yang mengandalkan indra penglihatan. Media visual dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak

- 1) Media visual diam contohnya foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lain-lain.
- 2) Media visual gerak contohnya gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.

c. Media audio visual

Media audiovisual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Ditinjau dari karakteristiknya media audio visual

dibedakan menjadi 2 yaitu (1) media audio visual diam, dan media audio visual gerak.

- 1) Media audiovisual diam diantaranya TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara.
- 2) Media audio visual gerak diantaranya film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara, dll.

d. Media Serbaneka

Media serbaneka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran. Contoh media serbaneka diantaranya : Papan tulis, media tiga dimensi, realita, dan sumber belajar pada masyarakat.

- 1) Papan (board) yang termasuk dalam media ini diantaranya : papan tulis, papan buletin, papan flanel, papan magnetik, papan listrik, dan papan paku.
- 2) Media tiga dimensi diantaranya : model, mock up, dan diorama.
- 3) Realita adalah benda-benda nyata seperti apa adanya atau aslinya . contoh pemanfaatan realita misalnya guru membawa kelinci, burung, ikan atau dengan mengajak siswanya langsung ke kebun sekolah atau ke peternakan sekolah.

- 4) Sumber belajar pada masyarakat diantaranya dengan karya wisata dan berkemah.²

Berdasarkan berbagai jenis media di atas peneliti menyimpulkan seorang guru dituntut untuk mengetahui karakteristik media pembelajaran yang akan digunakan di sekolah, karena dengan mengetahui karakteristik media, guru dapat memilih media mana yang tepat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa, hal ini dimaksudkan agar proses belajar mengajar yang dilakukan dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Dalam penelitian ini peneliti memilih menggunakan media realia karna sesuai dengan materi yang akan diajarkan yaitu materi pecahan dengan menggunakan benda nyata.

3. Media Pembelajaran Realia

a. Pengertian Media Realia

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. *Medium* dapat didefinisikan sebagai pelantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.³ Asyad menjelaskan bahwa media realia adalah benda yang dapat dilihat, di dengar atau dialami oleh peserta didik sehingga memberikan pengalaman langsung kepada

² <http://sihatulcismifah19.blogspot.co.id/2015/01/pengertian-fungsijenis-jenis-manfaat.html>

³ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung:Satu Nusa, 2010), h. 4

mereka. Sedangkan menurut Uno, media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan ajar.⁴

Hal tersebut juga diperkuat oleh beberapa teori, Piaget berpendapat bahwa siswa yang tahap berfikirnya masih berada pada tahap operasi konkret (sebaran umur dari sekitar 7 tahun sampai 11/12 tahun atau 13 tahun kadang-kadang lebih), yaitu tahap umur pada anak-anak SD tidak dapat memahami operasi (logis) dalam konsep matematika tanpa dibantu oleh benda-benda konkret.⁵

Selanjutnya Dienes menekankan kepada perlunya anak diberikan beraneka ragam benda konkret sebagai model konkret dari konsep matematika yang sedang dipelajari tersebut. Sedangkan Dienes menyatakan bahwa belajar aktif dalam lingkungan yang kaya dan menggunakan benda-benda konkret untuk anak sangat penting.⁶

Daryanto mengemukakan terminologi benda sebenarnya digolongkan atas dua, yaitu *obyek* dan benda contoh (*specimen*). *Obyek* adalah semua benda yang masih dalam keadaan asli dan alami. Sedangkan *specimen* adalah benda-benda asli atau sebagian benda asli yang digunakan sebagai contoh. Sedangkan jenis-jenis media realia

⁴ Novita Lestari, *Pengaruh Penggunaan Media Realia terhadap Keaktifan Belajar Siswa*, (Jurnal pedagogik Vol. II, No. 2, September 2014)

⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), h. 182

⁶ Resuffendi, *Pendidikan Matematika 3*, (Jakarta: Universitas Terbuka, Dekdikbud, 1995), h. 234-235

menurut Seels dan Glasgow terbagi menjadi 3, yaitu model, *specimen* (contoh), dan manipulative (peta, boneka).

Untuk itu, ada dua cara yang dapat ditempuh oleh guru. Menurut Daryanto benda asli ketika akan difungsikan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke kelas, atau siswa sekelas dikerahkan langsung ke dunia sesungguhnya di mana benda asli itu beradea. Apabila benda aslinya sulit untuk dibawa ke kelas atau kelas tidak mungkin dihadapkan langsung ke tempat di mana benda itu berada, maka benda tiruannya dapat pula berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif.⁷

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa media realia adalah media yang bersifat langsung dalam bentuk objek nyata untuk memahami konsep matematika. Melalui penggunaan objek nyata ini, kegiatan belajar-mengajar dapat melibatkan semua indera siswa, terutama indera penglihatan, peraba, dan pendengaran.

b. Contoh Media Realia

1) Media Tiruan

Daryanto mengemukakan media tiruan sering disebut sebagai model. Belajar melalui model dilakukan melalui pengalaman langsung atau melalui benda sebenarnya. Ditinjau dari cara membuat, menurut Daryanto bentuk dan tujuan penggunaan

⁷ Daryanto, *Op.Cit* h. 29-30

model dapat dibedakan atas: model perbandingan (misalnya globe), model yang disederhanakan, model irisan, model susunan, model terbuka, model utuh, boneka, dan topeng.

2) *Specimen* (contoh)

Menurut Daryanto *specimen* adalah benda-benda asli atau berbagai benda asli yang digunakan sebagai contoh ada juga benda asli tidak alami atau benda asli buatan, yaitu jenis benda asli yang telah dimodifikasi bentuknya oleh manusia. Contoh-contoh *specimen* benda yang masih hidup adalah: akuarium, terrarium, kebun binatang, kebun percobaan, dan insektarium. Contoh-contoh *specimen* benda yang sudah mati adalah herbarium, teksidermi, awetan dalam botol, awetan dalam cairan plastik. Contoh-contoh *specimen* benda yang tak hidup adalah: berbagai benda yang berasal dari batuan dan mineral.

3) Peta

Menurut Daryanto peta timbul yang secara fisik termasuk model lapangan, adalah peta yang dapat menunjukkan tinggi rendahnya permukaan bumi. Peta timbul memiliki ukuran panjang, lebar, dan dalam. Dengan melihat peta timbul, siswa memperoleh gambaran yang jelas tentang perbedaan letak.

4) Boneka

Menurut Daryato boneka yang merupakan salah satu model perbandingan adalah benda tiruan dari bentuk manusia dan atau binatang. Sebagai media pendidikan, dalam penggunaannya boneka di mainkan dalam bentuk sandiwara boneka.

5) Peraga Matematika



Gambar 1 Alat Peraga Matematika Pecahan dengan benda kongkrit⁸

Berdasarkan definisi contoh media realia dapat disimpulkan bahwa contoh media yang akan digunakan bewujud sebagai benda asli, baik hidup maupun mati dan dapat pula bewujud tiruan yang dapat mewakili aslinya.

⁸ <https://www.pondokmatematikasd.com/pembelajaran-konsep-dasar-pecahan.html>

c. Tahapan-tahapan Penggunaan Media Realia

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk membantu tugasnya dalam pembelajaran. Menurut Sadiman, supaya media dapat digunakan secara efektif dan efisien ada tiga langkah utama yang perlu diikuti dalam menggunakan media.

1) Persiapan sebelum menggunakan media

Dalam rangka agar penggunaan media dapat berjalan dengan baik, maka perlu membuat persiapan yang baik pula. Peralatan yang diperlukan untuk menggunakan media itu juga perlu dipersiapkan sebelumnya. Peralatan media perlu ditempatkan dengan baik sehingga kita dapat melihat atau mendengar programnya dengan enak. Lebih-lebih apabila media itu digunakan secara berkelompok. Sedapat mungkin, semua anggota kelompok dapat memperoleh kesempatan yang sama dalam mendengarkan dan atau melihat program media itu.

2) Kegiatan selama menggunakan media

Hal yang perlu diperhatikan selama menggunakan media ialah suasana ketenangan. Gangguan-gangguan yang dapat mengganggu perhatian dan konsentrasi harus dihindarkan. Kalau mungkin, ruangan jangan digelapkan sama sekali. Hal itu supaya masih dapat menulis jika menjumpai hal-hal penting yang perlu diingat.

3) Kegiatan tindak lanjut

Maksud kegiatan tindak lanjut ini ialah untuk menjajagi apakah tujuan telah tercapai. Selain itu, memantapkan pemahaman terhadap materi instruksional yang disampaikan melalui media bersangkutan. Apabila belajar secara berkelompok, perlu diadakan diskusi kelompok. Tindak lanjut lainnya adalah melakukan percobaan, melakukan observasi, menyusun sesuatu, dan sebagainya.⁹

Berdasarkan pemaparan di atas dapat dijabarkan langkah-langkah penggunaan media realia.

- 1) Guru merumuskan terlebih dahulu materi yang mau disampaikan kepada siswa.
- 2) Persiapan guru pada saat pembelajaran belum dimulai guru mempunyai persiapan, supaya siswa dapat menerima materi dengan menggunakan media realia.
- 3) Persiapan kelas. Sebelum pembelajaran dimulai guru penting mempersiapkan kelas supaya siswa dapat termotivasi dan proses pembelajaran berjalan efektif.

⁹ Arief Sadiman dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Pustekom Dikbud dan Raja Grafindo Persada, 2010), h. 198.

- 4) Langkah penyajian materi dan pemanfaatan media realia. Dalam hal ini keahlian guru dalam memanfaatkan media realia sangat diperlukan guna menjalankan tugasnya.
- 5) Langkah kegiatan siswa. Siswa belajar menggunakan media realia guna mendapatkan hasil yang maksimal.
- 6) Langkah evaluasi pengajaran. Pada langkah ini kegiatan pembelajaran harus dievaluasi, sampai tujuan pembelajaran tercapai, sekaligus dapat dinilai pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar.

d. Kelebihan dan Kelemahan Media Realia

Alat peraga yang berupa benda-benda real itu memiliki keuntungan dan kelemahan. Ibrahim mengungkapkan bahwa ada beberapa keuntungan dan kelemahan dalam menggunakan objek nyata ini:

1) Kelebihan

- (a) Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada siswa untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata.
- (b) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indera.

2) Kelemahan

- (a) Membawa murid-murid ke berbagai tempat di luar sekolah kadang-kadang mengandung resiko dalam bentuk kecelakaan dan sejenisnya.
- (b) Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata kadang-kadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam menggunakannya.
- (c) Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari objek yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan, dan gambar bagian demi bagian, sehingga pengajaran harus didukung pula dengan media lain.¹⁰

Peneliti menyimpulkan dalam media realia terdapat keuntungan dan kelemahan. Keuntungan benda-benda nyata itu dapat dipindahkan atau dimanipulasi, sedangkan kelemahannya tidak dapat disajikan dalam bentuk tulisan atau buku, karenanya untuk bentuk tulisan kita buat gambarnya atau diagramnya, tetapi masih memiliki kelemahan karena tidak dapat dimanipulasikan berbeda dengan benda-benda nyata.

¹⁰ R. Ibrahim dan Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 119

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dan tolak ukur keberhasilan dalam proses pembelajaran. Menurut Suprijono hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Sedangkan Susanto menjelaskan hasil belajar adalah perubahan perilaku yang berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan dan sikap yang diperoleh peserta didik selama berlangsungnya proses belajar mengajar atau yang lazim disebut dengan pembelajaran.

Firman Allah dalam Surat Az-Zumar ayat 9:

قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۚ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولَٰؤُا

الْأَلْبَابِ ﴿٩﴾

Artinya: *Katakanlah, "Apakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" sebenarnya hanya orang yang berakal sehat yang dapat menerima pelajaran." (QS. Az-Zumar.9)*

Ayat tersebut mengandung makna bahwa orang yang memiliki ilmu pengetahuan berbeda dengan yang tidak memiliki ilmu pengetahuan. Siswa yang menguasai materi akan cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menguasai materi pelajaran.

“Bloom menerangkan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Tingkatan ranah kognitif, yaitu dari pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Pada ranah afektif, terdapat lima tingkatan ranah, yaitu menerima, menanggapi, menilai, mengelola, dan menghayati.”

“Menurut Purwanto hasil belajar adalah perubahan perilaku akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena siswa mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan.”¹¹

Maka hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa sebagai hasil dari kegiatan belajar. Dimana hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran disekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes materi pelajaran tertentu.

b. Jenis-jenis Hasil belajar

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sistematis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut aspek kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

¹¹ Winahyu Arif Wicaksono, *Model Berpikir Induktif: Analisis Proses Kognitif dalam Model Berpikir Induktif*, (Jurnal Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Inovasi Pembelajaran Berbasis Karakter dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN), h.195

- (a) Pengetahuan (*knowledge*), adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) untuk mengenal kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan sebagainya.
- (b) Pemahaman (*comprehension*), adalah kemampuan seseorang untuk mengerti dan memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan di ingat.
- (c) Pemahaman atau aplikasi (*aplication*), adalah kesanggupan seseorang untuk menerangkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara, ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus-rumus, teori-teori dan sebagainya, dalam situasi yang kongkrit.
- (d) Analisis (*analysis*), adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian adan factor-faktor yang satu dengan yang lainnya.
- (e) Sintesis (*syntensis*), adalah suatu proses yang memadukan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis sehingga menjelma menjadi suatu pola berstruktur atau berbentuk pola baru.
- (f) Penilaian (*evaluation*), adalah jejang paling tinggi dalam ranah kognitif. Penilaian atau evaluasi merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan terhadap suatu situasi, nilai atau ide.¹²

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti menyimpulkan ranah kognitif yaitu ranah yang menyangkut kegiatan (otak) atau yang berhubungan dengan kemampuan berfikir siswa termasuk di dalamnya kemampuan, memahami, menghafal, mengaplikasi, menganalisis, mensistensis, dan kemampuan mengevaluasi. Cakupan yang diukur dalam ranah kognitif adalah: pengetahuan (C1), pemahaman (C2), aplikasi (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6).

2) Ranah Afektif

¹² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1990), h. 23

Ranah efektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Ciri-ciri hasil efektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku. Ranah afektif menurut Krathwoh dan kawan-kawan dibagi menjadi lima jenjang diantaranya:

- (a) Menerima (*receiving*), yaitu kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan (*stimulus*), dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain.
- (b) Menanggapi (*responding*), yaitu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengikut sertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara.
- (c) Menghargai (*valuing*), yaitu memberi nilai atau memberikan penghargaan terhadap suatu kegiatan atau obyek, sehingga apabila kegiatan itu tidak dikerjakan akan membawa kerugian. Dalam kaitanya dengan peroses belajar mengajar, peserta didik tidak hanya menerima nilai yang diajarkan tetapi mereka telah berkemampuan untuk menilai konsep atau fenomena, yaitu baik dan buruk.
- (d) Mengorganisasikan (*organization*), yaitu mempertemukan perbedaan nilai sehingga terbentuk nilai baru yang lebih universal, yang membawa pada perbaikan umum. Mengorganisasikan merupakan pengembanagan diri dan nilai kedalam suatu sistem organisasi, termasuk di dalamnya hubungan suatu nilai yang telah dimilikinya.
- (e) Karakterisasi (*characterization*), yaitu keterpaduan semua sistem yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkahlakunya.¹³

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti menyimpulkan ranah afektif yaitu ranah yang berkaitan dengan tingkah laku, tidak dapat diukur seperti halnya ranah kognitif, karna dalam ranah afektif kemampuan yang diukur adalah: menerima (memperhatikan), merespon, menghargai, mengorganisasi.

¹³ *Ibid*, h. 29

Penilaian ranah afektif dilakukan melalui dua hal yaitu: a) laporan diri oleh siswa yang biasanya dilakukan dengan pengisian angket, b) pengamatan sistematis oleh guru terhadap afektifitas siswa melalui lembar pengamatan

3) Ranah Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (skill) dan kemampuan bertindak individu, ada enam tingkat keterampilan, yaitu:

- a) Gerakan refleks (keterampilan pada gerak yang tidak sadar).
- b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- c) Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain.
- d) Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan.
- e) Gerakan-gerakan sekill, mulai keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks.
- f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decorsive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.¹⁴

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti menyimpulkan ranah psikomotor yaitu ranah yang berkaitan dengan aktifitas fisik seperti melompat, melukis, menari, memukul, dan sebagainya. Hasil belajar keterampilan (psikomotor) dapat diukur melalui: a) pengamatan langsung dan penilaian tingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran praktik berlangsung, b) sesudah mengikuti pembelajaran, yaitu dengan jalan memberikan tes kepada

¹⁴ *Ibid*, h. 30

peserta didik untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dan sikap, c) beberapa waktu sesudah pembelajaran selesai dan kelak dalam lingkungan kerjanya.

Dalam penelitian ini, peneliti hanya membatasi penelitian hasil belajar pada ranah kognitif dengan aspek pengetahuan, pemahaman, dan penerapan. Karena dalam penelitian ini aspek yang akan diukur yaitu hasil belajar siswa dalam jenjang sekolah dasar.

5. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian matematika

Kata matematika berasal dari perkataan latin *mathematika* yang mulanya diambil dari bahasa yunani *mathematike* yang berarti mempelajari, kata tersebut mempunyai asal kata *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu. Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* yang artinya belajar (berfikir). Jadi, berdasarkan asal katanya matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berfikir (bernalar).

Di dalam kamus Besar Bahasa Indonesia dituliskan Matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. Ruseffendi matematika adalah ilmu tentang struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur-unsur yang tidak terdefinisikan ke

aksioma dan postular dan akhirnya ke dalil.¹⁵ Definisi ini menunjukkan matematika sebagai ilmu tentang kuantitas. Matematika terdiri dari input wawasan yang luas yaitu aritmatika, aljabar, geometri, dan kalkulus.

Menurut Lerner matematika adalah bahasa simbolis yang juga merupakan bahasa universal yang memungkinkan manusia memikirkan, mencatat, dan mengkonsumsi ide mengenai elemen dan kuantitas. Jadi matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang menuntut siswa untuk memiliki kemampuan berfikir matematis. Berfikir matematis adalah berfikir yang logis, rasional, kritis, cermat, jujur, dan efektif. Menurut Reys mengatakan bahwa matematika adalah telah tentang pola dan hubungan, suatu jalan atau pola berpikir, suatu seni, suatu bahasa dan suatu alat.

Menurut Japa pembelajaran matematika adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan siswa melaksanakan kegiatan belajar matematika. Hal ini berarti bahwa proses pembelajaran matematika lebih menekankan pada aktivitas siswa.¹⁶

Berdasarkan dari definisi matematika menurut beberapa ahli di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa matematika merupakan

¹⁵ Hasan Sastra Negara, *Konsep Dasar Matematika untuk PGSD*, (Bandar Lampung: Aura printing & publishing, 2014), h. 2

¹⁶ Ni Luh Rinayanti, *Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Berbantuan Media Grafis Berpengaruh terhadap Hasil Belajar Matematika*, (e-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD (Vol: 2 No: 1 Tahun 2014)

ilmu pengetahuan yang mempelajari struktur yang abstrak dan pola hubungan yang ada di dalamnya. Ini berarti bahwa belajar matematika pada hakekatnya adalah belajar konsep, struktur konsep dan mencari hubungan antar konsep dan strukturnya.

b. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Pembelajaran matematika di SD adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan kelas atau sekolah yang memungkinkan siswa melaksanakan kegiatan belajar matematika di sekolah, dan untuk mengembangkan keterampilan serta kemampuan siswa untuk berfikir logis dan kritis dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran matematika harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk berusaha mencari pengalaman tentang matematika, agar pelajaran matematika tidak hanya sebagai pelajaran hafalan atau sekedar rumus saja tetapi mengerti cara mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari mereka. Pembelajaran matematika juga harus melalui proses yang bertahap dari konsep yang sederhana ke konsep yang lebih kompleks.

Siswa Sekolah Dasar (SD) berada pada tahap perkembangan kognitif yang berada dengan siswa sekolah pada jenjang berikutnya. Dalam perkembangan intelektual yang dikembangkan Piaget, siswa SD sebagai besar berada pada tahap operasi kongkrit. Oleh karena itu, pembelajaran di SD sedapat mungkin dimulai dengan menyajikan

masalah kongkrit atau realistik sehingga dibayangkan oleh siswa. Argumen ini sesuai dengan paham konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan merupakan konstruksi atau bentukan dari orang yang mengenal struktur kognitif. Pengetahuan tidak bisa ditrasfer dari guru kepada orang lain, karena setiap orang mempunyai skema sendiri tentang apa yang diketahui.¹⁷

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran matematika di SD harus dikaji dengan tepat. Karena materi matematika penuh dengan konsep-konsep abstrak seperti simbol, tabel, diagram. Oleh karena itu pembelajaran matematika harus bergerak dari yang abstrak ke yang kongkrit, sehingga siswa mampu mengembangkan keterampilan serta kemampuan untuk berfikir logis dan kritis.

c. Karakteristik Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar

Siswa kelas III, IV dan V adalah siswa dengan rentang umur 8-11 tahun. Umumnya mereka berada pada tahap perkembangan kognitif operasi kongkrit. Ciri perkembangan kognitif yang menonjol adalah memakai aturan jelas atau logis dan reversibel. Dengan memperhatikan karakteristik kognitif siswa kelas IV SD dengan segala aspek dimensi perkembangannya, maka diharapkan sistem pengajaran yang dikembangkan mampu melayani kebutuhan belajar yang bermakna bagi

¹⁷ Hasan Sastra Negara, *Op. Cit*, h. 13

siswa. Dalam hal ini melalui penyampaian materi pelajaran dengan baik, sehingga siswa antusias untuk belajar.¹⁸

Menurut Bassett, Jacka, dan Logan secara umum karakteristik anak usia sekolah dasar adalah sebagai berikut:

- 1) Mereka secara alamiah memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan tertarik akan dunia sekitar yang mengelilingi diri mereka sendiri;
- 2) Mereka senang bermain dan lebih suka bergembira/riang;
- 3) Mereka suka mengatur dirinya untuk menangani berbagai hal, mengeksplorasi suatu situasi dan mencobakan usaha-usaha baru;
- 4) Mereka biasanya tergetar perasaannya dan terdorong untuk berprestasi sebagaimana mereka tidak suka mengalami ketidakpuasan dan menolak kegagalan-kegagalan;
- 5) Mereka belajar secara efektif ketika mereka merasa puas dengan situasi yang terjadi;
- 6) Mereka belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, berinisiatif, dan mengajar anak-anak lainnya.¹⁹

Kesimpulannya bahwa siswa kelas IV sekolah dasar mempunyai karakteristik pada tahap oprasional kongkrit mampu melakukan aktifitas logis, mampu menyelesaikan masalah dengan baik tetapi masih sulit mengungkapkan sesuatu yang masih tersembunyi dan mempunyai rasa ingin tahu yan besar.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Novita Lestari

¹⁸ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Renika Cipta, 2008).h.123

¹⁹ Rigiarti, dkk, *Pendekatan Kontekstual dalam Peningkatan Hasil Pembelajaran IPA dan Matematika di Sekolah Dasar*, (jurnal, PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, 2012).

Penelitian yang dilakukan oleh Novita Lestari dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Realia terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar Negeri Setia Darma 03 Tambun Selatan” Berdasarkan perhitungan pengujian hipotesis didapatkan nilai $t_{hitung} = 11.745$ dan $t_{tabel} = 2.011$, dengan $df = 48$, signifikansi (2-tailed) = 0.000 maka signifikansi < 0.05 (α). Adapun kriteria pengujian adalah tolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, Sedangkan pada perhitungan di atas terlihat $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($t_{hitung} = 11.745 > t_{tabel} = 2.011$) berarti H_1 diterima artinya, terdapat perbedaan antara nilai N-Gain kelas eksperimen dengan nilai N-Gain kelas kontrol, dimana nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen lebih besar dibandingkan nilai rata-rata N-Gain kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media realia lebih efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dibandingkan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan media gambar. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Media Realia terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA kelas IV di SD Negeri Setia Darma 03 Tambun Selatan.²⁰

2. Nofyta Arlianti

Penelitian yang dilakukan oleh Nofyta Arlianti dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Realia terhadap Prestasi Belajar Matematika

²⁰ Novita Lestari “*Pengaruh Penggunaan Media Realia terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar Negeri Setia Darma 03 Tambun Selatan*” (Jurnal 2014)

Siswa kelas Xb2 SMK Negeri 3 Sungai Penuh” Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat diambil kesimpulan: Terdapat pengaruh media realia terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas XB2 SMK Negeri 3 Sungai Penuh. Hal ini dapat dilihat dari $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,499 > 0,423$. dan harga $r = 0,499$ yang berharga positif maka terdapat pengaruh positif dari media realia terhadap prestasi belajar matematika siswa. dan koefisien determinasi $(r)^2 = 0,25$, jadi besarnya hubungan variabel X terhadap Y adalah 25%. Ini berarti pengaruh media realia terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas X SMK Negeri 3 Sungai Penuh adalah sebesar 25%.²¹

C. Kerangka Pikir

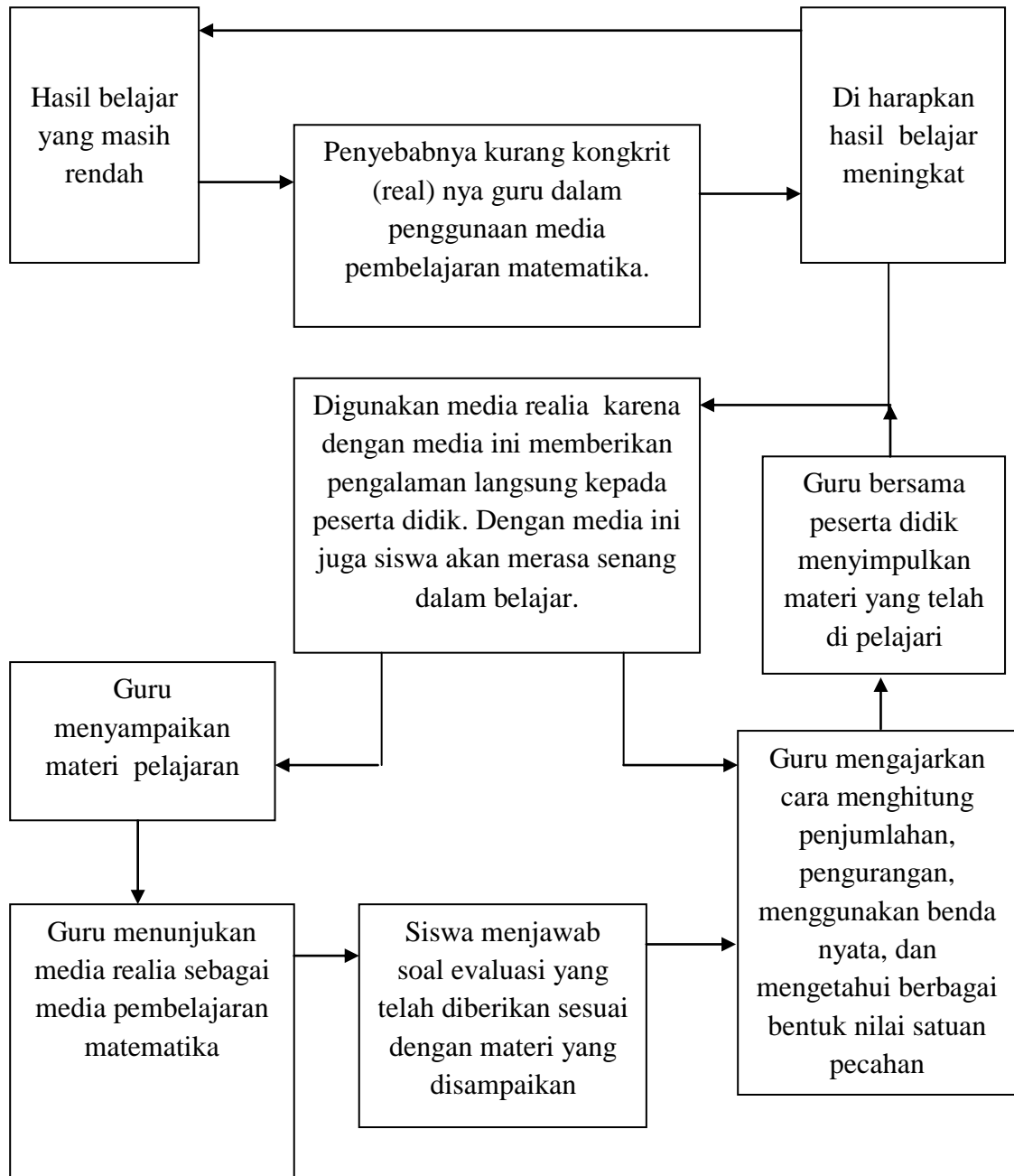
Kerangka berfikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Menurut Sugiono kerangka berfikir model konseptual tentang bagaimana teori hubungan dengan berbagai faktor yang lebih diidentifikasi sebagai masalah penting.

Berdasarkan observasi terdapat hasil belajar siswa rendah yang disebabkan oleh pemahaman siswa yang kurang terhadap materi pokok yang diajarkan. Karena itu diperlukan media pembelajaran yang bersifat *student centered* (pembelajaran berpusat pada siswa) agar siswa belajar lebih aktif, salah satu model pembelajaran yang dianggap dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah pembelajaran dengan menggunakan media realia.

²¹ Nofyta Arlianti, *Pengaruh Media Realia terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas Xb2 SMK Negeri 3 Sungai Penuh*, Jurnal Curricula, Vol 2, No 1 (2016)

Pembelajaran dengan menggunakan media dapat mengurangi kondisi yang monoton dan menjenuhkan sehingga pembelajaran dapat diterima oleh siswa. Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam mata pelajaran matematika adalah media realia/benda nyata, dengan alasan media realia dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indera, sehingga memudahkan siswa dalam memahami pelajaran, sehingga hasil belajar matematika yang diperoleh siswa menjadi lebih baik.

Berdasarkan kerangka berfikir di atas dapat dilihat bagan berikut:



Gambar 2 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka berpikir. Hipotesis berasal dari kata “*hypo*” yang berarti “di bawah” dan “*thesa*” yang berarti “kebenaran”. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan kerangka berpikir. Hipotesis adalah suatu keadaan atau peristiwa yang diharapkan dan dilandasi oleh generalisasi dan biasanya menyangkut hubungan variabel-variabel penelitian.²²

Berdasarkan pengertian di atas dapat penulis simpulkan bahwa hipotesis adalah dugaan atau jawaban yang sifatnya masih sementara dari dugaan relatif peneliti tentang variabel yang diteliti untuk mengetahui tingkat kebenaran harus diujikan secara empiris berdasarkan fakta dan data lapangannya. Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media realia terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV MIN 2 Bandar Lampung.

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media realia terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV MIN 2 Bandar Lampung.

²² Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan pengembangan*, (Jakarta: Kencana, 2010) h. 105

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.¹ Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian *quasi experiment* (eksperimen semu), yaitu desain yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variable-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.²

Model ini dipakai untuk menguji hipotesis berbentuk hubungan sebab akibat melalui perlakuan dan menguji perubahan yang diakibatkan oleh perlakuan tersebut. Peneliti meneliti ada tidaknya pengaruh penerapan media realia terhadap hasil belajar matematika yang terdapat dalam kelas eksperimen. Kelas eksperimen adalah kelas dengan perlakuan media realia dan kelas kontrol dengan pembelajaran media gambar.

Perbedaan pemahaman pada kedua kelompok perlakuan dapat dilihat dengan melakukan *pretes* sebelum pembelajaran dimulai, tujuannya untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan awal siswa tentang materi yang akan diberikan. Kemudian dilakukan *posttest* setelah pembelajaran berakhir, tujuannya

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 3.

² Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h.116.

untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa kelas IV setelah pembelajaran menggunakan media realia.

Table 2
Desain Eksperimen *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	Tes awal	Tindakan	Tes akhir
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O1	C	O2

Keterangan:

O1= tes awal (*pretes*)

O2= tes akhir (*posttest*)

X = kelas eksperimen

C = kelas kontrol

B. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.³ Penelitian ini mencakup dua buah variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat, dalam penelitian disebut dengan variabel (X). Sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas, dalam penelitian disebut variabel (Y).⁴

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari satu variabel bebas yaitu media realia dan satu variabel terikat yaitu hasil belajar siswa. Agar setiap variabel penelitian ini dapat diukur dan diamati maka berikut dikemukakan definisi operasional variabel tersebut.

³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006).hlm. 161

⁴ Sugiyono, *Op.Cit.* h.61

1. Media Realia. Media realia dalam penelitian ini adalah benda sebenarnya yang dapat dipandang dari segala arah secara jelas dan nyata, dimana benda tersebut dapat mewujudkan konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi konkret yang digunakan sebagai bahan ajar. Media realia ini dapat diamati secara langsung oleh pancaindera. Jadi siswa dapat melihat, meraba, mencium, bahkan merasakan objek yang tengah dipelajari sehingga materi pelajaran akan mudah dipahami. Metode realia ini di gunakan di mata pelajaran matematika di MIN 2 Bandar Lampung.
2. Hasil Belajar. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar yang diteliti pada penelitian ini adalah hasil belajar dari aspek kognitif.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Sugiono mengatakan, “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.” Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek

yang diteliti.⁵ Populasi dalam penelitian ini adalah kelas IV A, IV B dan IV C MIN 2 Bandar Lampung tahun ajaran 2016/2017 sejumlah 3 kelas.

Sedangkan, sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang dipilih untuk sumber data. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *Random Sampling*. Menurut Sugiyono *Random Sampling* adalah suatu teknik sampling melalui pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut⁶. Dalam penelitian ini dipilih dengan cara mengundi dan kelas IV A terpilih sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol.

D. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Observasi yaitu cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.⁷

Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipan yaitu peneliti terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Observasi dilakukan pada peserta didik kelas IV, untuk mengetahui aktifitas peserta didik selama proses belajar mengajar serta media yang digunakan yang dapat

⁵*Ibid*, h.117

⁶*Ibid*, h.127

⁷ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*.(Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2009), ,h.

mempengaruhi hasil belajar matematika di MIN 2 Bandar Lampung. Observasi berlangsung pada bulan Juli - Agustus 2017. Proses observasi melibatkan kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan IV B sebagai kelas kontrol. Hasil observasi didapat dari penelitian langsung pada proses pembelajaran berlangsung serta tujuan pembelajaran untuk mendapatkan informasi pada obyek penelitian.

2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data, melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah, artinya pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh yang diwawancarai. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur yang biasanya digunakan dalam penelitian penelitian pendahuluan untuk mendapatkan gambaran permasalahan yang lebih lengkap. Wawancara dilakukan untuk mengetahui data awal berupa nilai ulangan harian kelas IV mata pelajaran matematika serta media yang digunakan guru MIN 2 Bandar Lampung. Kemudian untuk mengetahui respon siswa dan peserta didik setelah diterapkan media realia. Wawancara berlangsung pada saat peneliti melakukan penelitian, proses wawancara melibatkan peserta didik kelas IV, dan guru mata pelajaran dan wali kelas IV.

3. Tes

Tes adalah alat ukur yang diberikan individu untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang diharapkan baik secara tertulis, lisan atau secara

perbuatan.⁸ Tes yang digunakan adalah tes bentuk pilihan ganda. Tes dilakukan berulang, yakni pre-tes dan post-test. Untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar siswa kelas IV di MIN 2 Bandar Lampung, tes awal (pre test) bertujuan untuk mengetahui kemampuan hasil belajar siswa sebelum adanya perlakuan. Sementara itu, tes akhir (post test) dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media realia

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.⁹ Dalam penelitian ini menggunakan beberapa dokumen resmi yang dimiliki oleh MIN 2 Bandar Lampung dan beberapa dokumen dari guru mitra peneliti. Dokumen-dokumen resmi dalam penelitian ini yaitu: sejarah berdirinya sekolah, denah lokasi sekolah, jumlah guru dan peserta didik. Sedangkan dokumen guru mitra peneliti antara lain buku teks pembelajaran matematika kelas IV yang digunakan, buku penunjang yang digunakan, buku nilai peserta didik, dan absen peserta didik.

E. Instrumen Penelitian

Alat ukur dalam penelitian dinamakan instrument penelitian, jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena

⁸ Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru, 1989), h. 9

⁹ Sugiyono, *Op.Cit*, h. 329.

alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.¹⁰

Instrument yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar matematika siswa yang berupa tes pencapaian terdiri dari tes obyektif bentuk pilihan ganda sebanyak 35 soal, dengan penskoran jika benar diberi skor 1 dan jika salah diberi skor 0. Tes yang diberikan kepada kelas eksperimen sama dengan tes yang diberikan kepada kelas kontrol. Menurut teori Bloom, kemampuan peserta didik di kelas tinggi (MI) terdiri atas pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan aplikasi (C3). Jadi hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini adalah aspek kognitif yang meliputi pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan aplikasi (C3).¹¹

Sebelum digunakan untuk penelitian instrumen, instrumen terdiri dari 35 soal tersebut terlebih dahulu diuji cobakan kepada siswa di kelas atas, guna mengukur validitas dan reliabilitas.

¹⁰ *Ibid*, h.147-148

¹¹ Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 23-24

Tabel 3
Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar

Aspek	Indikator	Sub Indikator	Item Butir Soal	Jumlah Item
Kognitif	Pengetahuan, Kemampuan mengingat informasi yang sudah dipelajari.	Menyatakan pecahan melalui gambar/benda kongkrit	3, 10, 27, 14, 15	5
		Menyebutkan tanda yang tepat pada pecahan senilai	8, 13, 17, 25,	4
		Menunjukkan besaran nilai pada gambar yang di arsir	9, 12, 23, 29, 34	6
	Pemahaman, Kemampuan menjelaskan, menerangkan, menafsirkan makna dari suatu konsep materi yang sudah dipelajari.	Menghitung penjumlahan dan pengurangan pecahan	4, 5, 11, 22, 24	5
		Memperkirakan tanda yang tepat pada pecahan perbandingan yang tidak senilai	2, 19, 20, 28, 35,	5
	Penerapan/Aplikasi, Kemampuan untuk mengaplikasikan suatu bahan pelajaran yang sudah dipelajari.	Menentukan hasil penjumlahan pecahan biasa berpenyebut sama dan tidak sama	6, 18, 26, 30,	4
		Menentukan hasil pengurangan pecahan biasa berpenyebut sama dan tidak sama	7, 16, 21, 31, 32, 33	6

F. Uji Coba Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas bertujuan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Ini artinya dikatakan valid apabila instrumen disusun berdasarkan materi pelajaran yang digunakan untuk mengukur tingkat tercapainya tujuan.¹² Penelitian ini menggunakan instrument tes pilihan ganda, maka validasi dilakukan dengan menganalisis butir-butir soal. Untuk itu, ada tiga kriteria penilaian, yakni melihatnya dari tingkat kesukaran soal, daya beda, dan berfungsinya distraktor. Proses perhitungan dilakukan menggunakan program komputer IBM SPSS *Statistics* v.20.

a. Uji tingkat kesukaran soal

Perhitungan tingkat kesukaran soal adalah pengukuran seberapa besar derajat kesukaran suatu soal. Jika satu soal memiliki tingkat kesukaran seimbang (propesional), maka dapat dikatakan bahwa soal tersebut baik. Suatu soal tes hendaknya tidak terlalu sukar dan tidak juga terlalu mudah. Untuk menguji tingkat kesukaran menggunakan program komputer IBM SPSS *Statistics* v.20.

Taraf kesukaran soal adalah proporsi (P) peserta tes yang menjawab benar terhadap butir soal tersebut. Dalam menentukan indeks kesukaran butir soal antara 0.00-1.00, dengan klasifikasi sebagai berikut

¹²Suharsimi Arikunto, *Op. Cit.* h. 211

Table 4
Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal

Indeks Tingkat Kesukaran	Kategori Tingkatan Soal
$P > 0,70$	Mudah
$0,30 \leq p \leq 0,70$	Sedang
$P < 0,30$	Sukar

b. Uji Daya Beda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai dengan siswa yang berkemampuan rendah.¹³ Pengujian daya pembeda dapat diukur dengan menggunakan program komputer IBM SPSS *Statistics* v.20.

Tabel 5
Klasifikasi Daya Beda

Daya Pembeda	Interpretasi
$< 0,20$	Jelek
$0,21 - 0,40$	Cukup
$0,41 - 0,70$	Baik
$0,71 - 1,00$	Sangat Baik

c. Berfungsinya Distraktor

Distraktor adalah suatu pola yang menggambarkan bagaimana peserta tes menentukan pilihan jawabannya terhadap kemungkinan-kemungkinan jawaban yang telah dipasangkan pada setiap butir soal. Pengecoh (*Distraktor*) bertujuan untuk mengecoh mereka yang kurang mampu (tidak tahu) untuk dibedakan dengan yang mampu (lebih tahu).

¹³*Ibid*, h. 273.

Sebuah distraktor dapat dikatakan berfungsi dengan baik apabila dipilih lebih dari 5 % pengikut test.

2. Uji Reliabilitas

Setelah mengetahui validitas instrument, maka tahap selanjutnya mengukur tingkat reliabilitas. Reliabilitas adalah tingkat atau derajat konsistensi dari suatu instrument. Reliabilitas tes berkenaan dengan pertanyaan, apakah suatu tes teliti dan dapat dipercayai sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.¹⁴ Pengujian reliabilitas dapat dilakukan dengan secara eksternal dan internal secara internal pengujian dapat dilakukan dengan test-retest. Untuk mengetahui reliabilitas instrumen, penulis menggunakan program komputer IBM SPSS *Statistics* v.20.

Tabel 6
Klasifikasi Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas	Interpretasi
< 0,6	Reabilitas kurang baik
0,6-0,799	Reabilitas diterima
0,8-1,0	Reabilitas baik

G. Analisis Data

1. Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Teknik pengujian normalitas dalam penelitian ini menggunakan teknik

¹⁴ Zainal Arifin, *Op.Cit* , h. 258.

Kolmogorov-Smirnov pada program komputer IBM SPSS *statistics* v.20. Kriteria penetapannya dengan cara membandingkan nilai Sig. (*2-tailed*) pada tabel *kolmogorov-smirnov* dengan taraf signifikan 0,05 (5%). Dengan demikian dasar pengambilan keputusan bahwa p dari koefisien K-S $> 0,05$, maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika p dari koefisien K-S $< 0,05$, maka data berdistribusi tidak normal.

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas variansi adalah pengujian untuk mengetahui apakah variansi-variansi dari sejumlah populasi sama atau tidak. Dalam penelitian ini uji homogenitas menggunakan *uji variansi* pada IBM SPSS *Statistics* v.20. adapun dasar keputusan data dapat dilakukan dengan membandingkan angka signifikan nilai Sig. (*2-tailed*) dengan alpha 0.05 (5%), dengan ketentuan jika sig. (*2-tailed*) $< \alpha$ (0,05) maka H_0 ditolak, dan sebaliknya jika nilai Sig. (*2-tailed*) $> \alpha$ (0,05) maka H_0 diterima.

2. Uji Hipotesis T-Test

Hipotesis adalah asumsi atau dengan suatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal yang sering dituntut untuk melakukan pengecekannya. Uji hipotesis digunakan untuk menghitung korelasi antara variabel X dan variabel Y dengan menggunakan rumus uji (t-test). Adapun, hipotesis yang diujikan dalam penelitian ini adalah:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh media realia terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV A MIN 2 Bandar Lampung.

H_1 = Terdapat pengaruh media realia terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV A MIN 2 Bandar Lampung.

Pengujian ini dilakukan dengan IBM SPSS *Statistics* v.20, rumus uji *t dependent* yang digunakan dengan persamaan:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

Keterangan:

x_1 = Rata-rata sampel 1.

x_2 = Rata-rata sampel 2.

s_1 = Simpangan baku sampel 1.

s_2 = Simpangan baku sampel 2.

r = korelasi antara dua variabel

Kriteria pengujian untuk SPSS yaitu:¹⁵

Jika nilai *Asymp.Sig* $\leq \alpha$, maka H_0 ditolak.

Jika nilai *Asymp. Sig* $> \alpha$, maka H_1 diterima

¹⁵Novalia dan Muhamad Syazali, *Olah Data Penelitian Pendidikan*, (Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja), h. 66

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Uji Coba Instrumen

1. Uji Validitas Instrumen Butir Soal

Suatu instrumen dikatakan valid apabila dapat mengukur tingkat validitas dari variabel yang diteliti secara tepat. Dalam penelitian ini, instrumen tes berbentuk pilihan ganda. Oleh karena itu, validitas dilakukan dengan menganalisis butir-butir soal. Analisis pengujian meliputi; uji taraf kesukaran, uji daya beda, dan berfungsinya distraktor. Berikut ini hasilnya:

a. Uji taraf kesukaran instrument butir soal

Hasil uji taraf kesukaran butir soal ini menggunakan program komputer IBM SPSS *Statistics* v.20. Taraf kesukaran soal adalah proporsi (P) peserta tes yang menjawab benar terhadap butir soal tersebut. Dalam menentukan indeks kesukaran butir soal antara 0.00-1.00, dengan klasifikasi sebagai berikut :

- 1) Jika nilai $P < 0.30$, maka butir soal termasuk kategori soal yang derajat kesukarannya tergolong sukar.
- 2) Jika nilai $0.30 < P < 0.70$, maka butir soal termasuk kategori soal yang derajat kesukarannya tergolong sedang/cukup.
- 3) Jika nilai $P > 0.70$, maka butir soal termasuk kategori soal yang derajat kesukarannya tergolong mudah.

Berdasarkan hasil uji taraf kesukaran dari 35 butir soal memiliki derajat kesukaran 1 yang tergolong mudah (nomor item soal: 32), selanjutnya 33 yang tergolong sedang (nomor butir soal: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 33, 34, dan 35) dan 1 yang tergolong sukar (nomor butir soal: 7). Lengkapnya, lihat pada lampiran.

b. Uji daya beda instrument butir soal

Pengujian ini dimaksudkan untuk memperoleh data tentang kemampuan soal dalam membedakan soal. Butir soal mempunyai daya pembeda baik jika ≥ 0.30 . Proses pengolahan data daya pembeda soal menggunakan program komputer IBM SPSS statistics v.20.

Berdasarkan hasil uji daya pembeda butir soal yang telah dilakukan, diketahui bahwa 35 butir soal memiliki daya pembeda antara lain 6 tergolong jelek (nomor butir soal: 4, 17, 24, 25, 27 dan 32), selanjutnya 4 tergolong cukup (nomor butir soal: 1, 6, 15, 22 dan 31) dan 25 tergolong daya pembeda baik (nomor butir soal: 2, 3, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 16, 18, 19, 20, 21, 23, 26, 28, 29, 30, 31, 33, 34, dan 35)

c. Berfungsinya Distraktor

Distraktor dianggap tidak efektif jika dipilih oleh kurang dari 5 % peserta tes atau *Prop. Endorsing* bernilai positif, dan sebaliknya, distraktor dianggap efektif jika dipilih oleh minimal 5 % dari peserta tes

atau *Prop. Endorsing* bernilai negatif. Pengecoh butir soal berfungsi jika semua atau 3 pengecoh berfungsi, pengecoh tidak berfungsi jika memiliki 1,2 atau 3 pengecoh yang tidak berfungsi. Berikut tabal presentase keberfungsian pengecoh:

Tebel 7
Keberfungsian pengecoh

Kategori Efektifitas Pengecoh	Butir Soal	Jumlah	presentase
Berfungsi	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 12, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 30, 31, 33, 34, 35	29	82,86 %
Tidak berfungsi	8, 11, 13, 15, 28, 29	6	17,14 %
Total		35	100%

Berdasarkan tabel di atas keberfungsian pengecoh, terdapat 29 butir soal yang tergolong butir soal dengan keberfungsian pengecoh yang berfungsi dengan baik dari 35 butir soal yaitu item nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 12, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 30, 31, 33, 34, dan 35. Apabila diubah dalam bentuk presentase menjadi 82,86 %. Sedangkan untuk sisanya yaitu sejumlah 6 butir soal dinyatakan dalam keberfungsian pengecoh yang tidak berfungsi dengan baik yaitu nomer 8, 11, 13, 15, 28, dan 29. Apabila diubah kedalam bentuk presentase menjadi 17,14 %.

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang dikatakan reliabel yaitu instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Kriteria uji reliabilitas yang digunakan adalah:

- a. Jika nilai $\alpha > 0,700$ berarti tes hasil belajar yang sedang diuji reliabilitasnya dinyatakan telah memiliki reliabilitas yang tinggi (reliabel).
- b. Jika nilai $\alpha < 0,700$ berarti tes hasil belajar yang sedang diuji reliabilitasnya dinyatakan belum memiliki reliabilitas yang tinggi (un-reliabel)

Berdasarkan hasil uji reabilitas dengan bantuan IBM SPSS Statistics v.20 diperoleh koefisien cronbach's Alpha sebesar $\alpha = 0,890$.

Table 8
Hasil Perhitungan Reliabilitas *Pretest*

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.890	.891	35

Berdasarkan klasifikasi reliabilitas soal di atas artinya derajat keterandalan instrumen berada pada kategori sangat tinggi. Dengan demikian, instrumen yang digunakan sudah baik dan dipercaya sebagai alat

pengumpulan data, sehingga kegiatan penelitian dapat dilanjutkan pada proses selanjutnya.

B. Analisis data

1. Hasil Perhitungan Uji Persyaratan Analisis

a. Uji Normalitas

Untuk mengetahui sebaran data hasil belajar matematika *pretest* tersebut berdistribusi normal atau tidak, maka dilakukan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dengan menggunakan IBM SPSS *Statistics* v.20 yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 9
Hasil Uji Normalitas *Pretest*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Eksperimen	Kontrol
N		34	35
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	56.62	52.14
	Std. Deviation	5.867	5.976
Most Extreme Differences	Absolute	.218	.198
	Positive	.135	.173
	Negative	-.218	-.198
Kolmogorov-Smirnov Z		1.270	1.171
Asymp. Sig. (2-tailed)		.079	.129

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Mengacu pada kriteria pengambilan keputusan, yakni apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak normal dan sebaliknya, jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dinyatakan normal. Berdasarkan

hasil perhitungan diperoleh nilai probabilitas atas nilai *Sig.*(2-tailed) *Pretest* di kelas eksperimen sebesar $0,079 > 0,05$, dan nilai untuk kelas kontrol sebesar $0,129 > 0,05$, maka kesimpulannya data dinyatakan berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui sebaran data bersifat homogen atau tidak. Perhitungan menggunakan uji *Levene Test* dengan berbantuan program IBM SPSS *Statistics* v.20. Hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 10
Uji Homogenitas *Pretest*

<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
.283	1	67	.597

Mengacu pada kriteria pengambilan keputusan, yakni apabila nilai signikansi $< 0,05$ maka data tidak homogen dan sebaliknya, jika nilai signifkansi $> 0,05$ maka data dinyatakan homogen. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai probabilitas atas nilai sig sebesar $0.597 > 0,05$ maka kesimpulannya data tersebut dinyatakan persebarannya homogen.

2. Hasil Perhitungan Uji Hipotesis

Tabel 11
Hasil Uji *Paired Samples Test* Hasil Belajar Matematika

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - posttest	19.412	8.050	1.380	22.220	16.603	14.062	33	.000

Berdasarkan perhitungan tabel di atas menunjukkan t_{hitung} sebesar 14.062 dan *Sig.* (ρ) sebesar 0.000. nilai ρ tersebut lebih kecil dari nilai signifikansi $\alpha < 0,05$. Dengan demikian, hipotesis H_0 ditolak dan hipotesis H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media realia terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV A MIN 2 Bandar Lampung.

C. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika menggunakan media realia lebih tinggi dari pada hasil belajar pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan media gambar . Hal ini sesuai dengan perhitungan program IBM SPSS *Statistics* v.20 yang menggunakan analisis Uji t untuk sampel yang berasal dari distribusi yang

berbeda *paired samples test*. Hasil perhitungan data menunjukkan bahwa nilai Sig = 0,000. Ini berarti nilai sig.(2-tailed) yang diperoleh $0.000 < 0.05$ (5 %), maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media realia terhadap hasil belajar matematika di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung.

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran termasuk upaya guru dalam melakukan inovasi dan kreasi dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton dan membosankan bagi siswa. Dengan pertimbangan waktu yang tersedia untuk proses pembelajaran serta media yang perlu dipersiapkan karena tidak dapat dipungkiri bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan media realia menyita waktu pembelajaran yang lebih dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Untuk mencapai hasil maksimal siswa harus dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran dan guru dalam hal ini bertindak sebagai fasilitator dan motivator.

Berdasarkan hasil pembelajaran yang dilakukan peneliti terhadap siswa selama proses pembelajaran berlangsung menunjukkan perbedaan aktifitas siswa yaitu: semua siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan tekun dan sungguh-sungguh, semua siswa mengikuti intruksi yang diberikan oleh guru untuk membelah media nyata yang diberikan. Perbedaan keaktifan siswa terjadi karena pembelajaran melalui media realia sangat menarik bagi siswa. Siswa lebih tertarik dengan media realia ini karena memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.

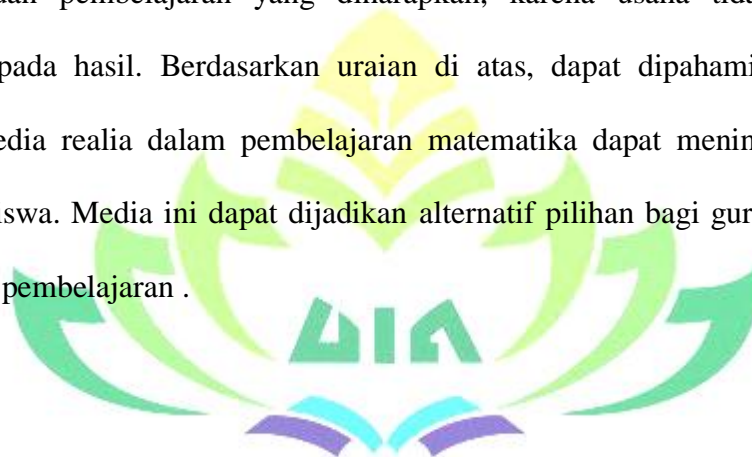
Hasil penelitian sebagai dukungan dari berbagai penelitian yang telah ada yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media memberikan dampak yang positif dalam pembelajarana materi pecahan. Dengan digunakan media realia sebagai alat bantu dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan hasil belajar matematika. Karena siswa tidak hanya tau teori, siswa juga dapat mengetahui bentuk satuan pecahan, berbagai bentuk pecahan dengan menggunakan media realia. Mereka juga tidak hanya bertindak sebagai pendengar tapi juga bertindak sebagai pelaku pembelajaran.

Namun, media realia mempunyai kelemahan diantaranya: tidak memberikan semua gambaran dari objek yang sebenarnya, seperti pemecahan ketika angka pemecahanya besar, anak lebih fokus untuk memakan benda yang dipersiapkan guru sebagai media pembelajaran, dalam hal ini yang dibutuhkan adalah kreativitas dan kepekaan guru sangatlah penting untuk dikembangkan.

Selain menggunakan makanan guru juga dapat menggunakan media realia seperti menggunakan kardus membentuk lingkaran, kemudian kardus tersebut dipotong menjadi 4 atau 6 bagian kemudian di beri warna agar menarik, siswa dapat menyusun atau menghitung pecahan dengan media tersebut sehingga siswa akan lebih berkonsentrasi.

Jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran media gambar, dengan media ini anak-anak cenderung kurang tertarik dan memahami materi yang diberikan, karena media gambar juga mempunyai kelebihan dan kelemahan yaitu media dapat memberikan detail

dalam bentuk apa adanya, harganya mura. Kelemahan media ini hanya menampilkan persepsi indra mata yang tidak cukup kuat untuk menggerakkan seluruh kepribadian siswa, media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa tapi belum secara optimal sebab anak cenderung pasif dalam pembelajaran jadi penggunaan media gambar kurang efisien di bandingkan dengan menggunakan media realia. Maka dari itu, jika para pendidik mau berusaha keluar dari cara pengajaran yang berpusat pada guru dan mau berpikir kreatif sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, karena usaha tidak akan berbohong kepada hasil. Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa penggunaan media realia dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini dapat dijadikan alternatif pilihan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran .



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV di MIN 2 Bandar Lampung.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Dengan penelitian ini, diharapkan guru dapat menggunakan media realia untuk diterapkan pada pokok bahasa lain yang berhubungan dengan pelajaran praktik. Tujuan agar siswa terus termotifasi dalam belajar praktik memiliki jam yang lebih lama dibandingkan dengan pelajaran teori sehingga siswa sering merasakan kejenuhan.
2. Guru diharapkan melakukan tindakan lanjut pada pembelajaran matematika untuk mempertahankan hasil belajar sehingga prestasi siswa dapat lebih meningkat.
3. Penggunaan media realia bertujuan agar siswa tidak merasa bosan sehingga siswa harus tetap konsentrasi pada proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006
- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2011
- Bahri Syaiful Djamarah. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Renika Cipta, 2008
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa, 2010
- Departemen RI. *Al-Qur'an dan Terjemanya*. Bandung: diponegoro, 2005
- Dirjen Pendidikan Islam. *Kumpulan Undang-Undang dan Peraturan Pemerintahan RI Tentang Pendidikan*, 2007
- Hasbullah. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rajawali pers, 2003
- Heruman. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007
- <https://kuliahsonia.blogspot.co.id/2017/02/blog-sonia-karakteristik-dan-kesiapan.html>
- Ibrahim, R dan Nana Syaodih S. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nofyta Arlianti. *Pengaruh Media Realia terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas Xb2 SMK Negeri 3 Sungai Penuh*, 2016
- Novita Lestari. *Pengaruh Penggunaan Media Realia terhadap Keaktifan Belajar Siswa*, 2014
- Ni Luh Rinayanti. *Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Berbantuan Media Grafis Berpengaruh terhadap Hasil Belajar Matematika*, (e-Journal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD), 2014
- Resuffendi, *Pendidikan Matematika 3*. Jakarta: Universitas Terbuka, Dekdikbud, 1995

- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2013
- Suherman, Erman. *Strategi Pembelajaran Matematika Konteporer*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2003
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 1990
- Selameto. *Balajar dan Faktir-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010
- Sastra Negara, Hasan. *Konsep Dasar Matematika untuk PGSD*. Bandar Lampung: Aura printing & publishing, 2014
- Sugiyono. *metode penelitian pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2011
- . *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta, 2013
- Winahyu Arif Wicaksono, *Model Berpikir Induktif: Analisis Proses Kognitif dalam Model Berpikir Induktif*, (Jurnal Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan Inovasi Pembelajaran Berbasis Karakter dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN)